

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-162040

(P2001-162040A)

(43) 公開日 平成13年6月19日 (2001.6.19)

(51) IntCl.⁷

A 6 3 F 13/00

識別記号

13/10

F I

A 6 3 F 13/00

13/10

テ-マ-ト* (参考)

C 2 C 0 0 1

F

審査請求 未請求 請求項の数 5 書面 (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平11-376501

(22) 出願日 平成11年12月13日 (1999. 12. 13)

(71) 出願人 592044813

株式会社エニックス

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号

(72) 発明者 森 恭一

東京都渋谷区広尾4丁目1番13号

(72) 発明者 斎藤 陽介

東京都渋谷区代々木四丁目31番8号 株式会社エニックス内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA08 AA11 AA17 BA00

BA06 BB00 BB04 BB05 BB08

BC00 BC10 CA01 CB01 CB05

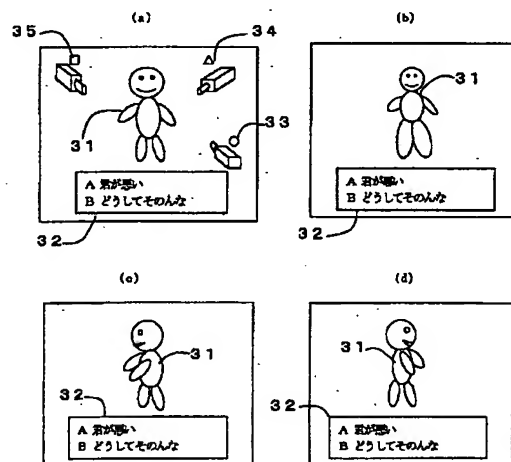
CB06 CC02

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ビデオゲーム装置等における画像のカメラアングルを変更するとともに、画像の選択を容易に行うことのできる表示制御技術を提供する。

【解決手段】 カメラアングルを割り付けた操作ボタンのマーク(33-1、33-2、33-3)を画面内に表示し、該マークに該当する操作ボタンを押下することにより、割り付けられたカメラアングルの画像に切り替えるようにした。また、前記マークにキャラクター31への行動または表示されるオブジェクトを割り付けて、該当操作ボタンの押下によりそれぞれの画像を表示するようにした。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 表示手段に表示されるオブジェクトを入力手段からの入力により表示制御するビデオゲーム装置であって、

前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けて、前記オブジェクトのカメラアングル別の画像データを格納した画像データ記録手段と、

前記表示手段の画面に前記入力手段の操作ボタンの種類を示すマークを表示する表示制御手段と、

前記入力手段の操作ボタン押下を受付ける入力受付手段と、

前記入力受付手段により受付けた操作ボタンが前記表示手段で表示したマークに該当するかを判定する判定手段と、

前記判定手段により該当すると判定されたときに前記画像データ記録手段から当該画像データを読み取る読み取り手段と、

前記表示制御手段は、前記読み取り手段により読み取られた画像データを前記表示手段に表示することを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項 2】 前記画像データ記録手段は、前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けて前記オブジェクトに対する行動別の画像データを格納したことを特徴とする請求項 1 記載のビデオゲーム装置。

【請求項 3】 前記画像データ記録手段は、前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けて、前記オブジェクト別に画像データを格納したことを特徴とする請求項 1 記載のビデオゲーム装置。

【請求項 4】 時間を計時するタイマ手段を備え、前記表示制御手段は、前記マークの表示により前記タイマ手段を起動し、設定時間に達したときに該マークを消去し、

前記入力受付手段は、前記マークの表示期間のみ操作ボタンの入力を受付けることを特徴とする請求項 2 または請求項 3 記載のビデオゲーム装置。

【請求項 5】 表示手段に表示されるオブジェクトを入力手段からの入力により表示制御するプログラムを格納した記録媒体であって、

前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けた前記オブジェクトのカメラアングル別の画像データと、

前記表示手段の画面に前記入力手段の操作ボタンの種類を示すマークを表示する表示制御ステップと、

前記入力手段の操作ボタン押下を受付ける入力受付ステップと、

前記入力受付ステップにより受付けた操作ボタンが前記表示手段で表示したマークに該当するかを判定する判定ステップと、

前記判定ステップにより該当すると判定されたときに前記画像データを読み取る読み取りステップと、前記表示制御ステップは、前記読み取りステップにより読み取ら

れた画像データを前記表示手段に表示することを特徴とするプログラムを格納した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲーム、特にシミュレーションゲームの表示手段に表示されるオブジェクトを入力手段からの入力により表示制御する有効な技術に関する。

【0002】

【従来の技術】この種のシミュレーションゲームでは、プレイヤーの選択肢の選択によりストーリーが分岐して進み、ハッピーエンドやバッドエンドに至るものが一般的であり、分野としては異性キャラクタとの恋愛、フィールド上の冒険、生物の育成、敵キャラクタとの戦闘等がある。

【0003】たとえば、恋愛シミュレーションゲームでは、異性キャラクタに対する会話、デート等の行動、プレゼントのような物を有効に選択し、異性キャラクタの愛情値を高めて恋愛を成就させる。これら選択は、ストーリー中の画面に適宜選択肢が表示され、該選択肢の中からプレイヤーが所望の 1 つを選択するようになっており、該選択を評価して異性キャラクタの愛情値が増減する。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、このようなシミュレーションゲームでは、プレイヤーの選択によりストーリーが変化をするものの、キャラクタ等は決められたカメラアングルで表示される画像であり物足りなさがあった。

【0005】また、選択肢の選択操作はコントローラの複数の操作ボタンを決められた順に押下する必要があることから（たとえば、先ず方向キーでカーソルを選択肢に合わせ、次に決定操作ボタンを押下する）繁雑であり、ストーリーが佳境となった場合等、先へ速く進めたいプレイヤーにとっては興味を削ぐこともあった。

【0006】本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、ビデオゲーム装置等における画像のカメラアングルを変更するとともに、画像の選択を容易に行うことのできる表示制御技術提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】本発明の第 1 の手段は、表示手段に表示されるオブジェクトを入力手段からの入力により表示制御するビデオゲーム装置であって、前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けて、前記オブジェクトのカメラアングル別の画像データを格納した画像データ記録手段と、前記表示手段の画面に前記入力手段の操作ボタンの種類を示すマークを表示する表示制御手段と、前記入力手段の操作ボタン押下を受付ける入力受付手段と、前記入力受付手段により受付けた操作ボタンが前記表示手段で表示したマークに該当するかを判定する判定手段と、前記判定手段により該当すると判定され

たときに前記画像データ記録手段から当該画像データを読み取る読み取り手段と、前記表示制御手段は、前記読み取り手段により読み取られた画像データを前記表示手段に表示することを特徴とするビデオゲーム装置である。

【0008】本発明の手段によれば、コントローラの入力操作ボタンの種類別にカメラアングル別の画像データを格納しておき、且つ該入力操作ボタンのマークを表示しておくことで、プレイヤーは該マークに該当する操作ボタンを押下すれば所望のカメラアングルの画像を見ることができ

【0009】ここに、表示手段は、たとえばCRT、液晶表示等のディスプレイ装置を意味する。オブジェクトとは、キャラクタ、アイテム、背景等の表示手段に表示される画像を意味する。入力手段は、コントローラ、キーボード、入力マット等の入力デバイスを意味する。操作ボタンとは、前述のコントローラに備えられた入力スイッチであり、キーボードであればキー、入力マットであればタッチ区分を意味する。

【0010】本発明の第2の手段は、前記第1の手段において、前記画像データ記録手段は、前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けて前記オブジェクトに対する行動別の画像データを格納したものである。

【0011】ここに、オブジェクトに対する行動は、話かける、近付く、アイテムを渡す等を意味する。

【0012】本発明の第3の手段は、前記第1の手段において、前記画像データ記録手段は、前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けて、前記オブジェクト別に画像データを格納したものである。

【0013】本発明の第4の手段は、前記第2の手段または第3の手段において、時間を計時するタイマ手段を備え、前記表示制御手段は、前記マークの表示により前記タイマ手段を起動し、設定時間に達したときに該マークを消去し、前記入力受付手段は、前記マークの表示期間のみ操作ボタンの入力を受付けるものである。

【0014】第2の手段と第4の手段によれば、表示される操作ボタンのマークに該当する操作ボタンを押下することで所望の行動を選択することができる。ここで該マークは一定時間のみ表示されその間入力を受付けることから、ゲームに緊張感を与えることができる。

【0015】第3の手段および第4の手段によれば、表示される操作ボタンのマークに該当する操作ボタンを押下することで所望のオブジェクトを選択することができる。ここで該マークは一定時間のみ表示されその間入力を受付けることから、ゲームに緊張感を与えることができる。

【0016】本発明の第5の手段は、表示手段に表示されるオブジェクトを入力手段からの入力により表示制御するプログラムを格納した記録媒体にあって、前記入力手段の操作ボタンの種類と関連付けた前記オブジェクト

のカメラアングル別の画像データと、前記表示手段の画面に前記入力手段の操作ボタンの種類を示すマークを表示する表示制御ステップと、前記入力手段の操作ボタン押下を受付ける入力受付ステップと、前記入力受付ステップにより受付けた操作ボタンが前記表示手段で表示したマークに該当するかを判定する判定ステップと、前記判定ステップにより該当すると判定されたときに前記画像データを読み取る読み取りステップと、前記表示制御ステップは、前記読み取りステップにより読み取られた画像データを前記表示手段に表示することを特徴とするプログラムを格納した記録媒体である。

【0017】ここに、記録媒体としては、CD-ROM、ゲームカートリッジ、メモ리카ード、フロッピーディスク、磁気ディスク、光磁気ディスク等のあらゆる記録媒体を用いることができるが、この中でも特にゲームに適しているのはCD-ROM、ゲームカートリッジである。

【0018】

【発明の実施の形態】本発明の実施形態を図に基づいて説明する。

【0019】

【実施例1】図1は本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置5（以下、単に「ディスプレイ5」という）に接続した状態を示している。

【0020】ゲーム機本体1は、CD-ROMドライブのカバー2aの下に図示せぬCD-ROM（Compact Disc-ROM）2が装着され、ゲームプログラムおよびゲームデータを提供する。また外部入力装置としてコントローラ3および外部記憶装置としてのメモ리카ード4が接続されている。

【0021】ディスプレイ5はゲーム機本体1から出力される表示記号を表示画像として、またスピーカ6は音声記号を音声としてプレイヤーに提供するためのものであり、一般家庭用のテレビ受像機を用いることができる。

【0022】コントローラ3は、種々の操作ボタンを有している。平面方向からみたコントローラ3の左方には、上下左右方向の方向キー7が設けられ該方向のキーを押下することによりキャラクタを所望の方向へ移動したり、選択画面でカーソルを移動する等に用いられる。一方、コントローラ3の右方には、○ボタン8があり決定入力に使用され、×ボタン9は取り消し入力に使用される。その他、□ボタン10および△ボタン11は特定のコマンド入力に使用される。また、コントローラ3の中央部には、スタートボタン12がありゲームの一時停止や再スタート等に用いられ、セレクトボタン13は画面の切り替え等に使用される。

【0023】図2は、ビデオゲーム装置のハードウェアブロック図を示している。該ビデオゲーム装置は、CPU（Central Processing Unit）21およびその周辺装置等からなる制御系と、フレ

ームバッファ28に描画を行うGPU (Graphic Processing Unit) 27等からなるグラフィックシステムと、音楽、効果音等を発生するSPU (Sound Processing Unit) 31等からなるサウンドシステムと、CD-ROM2の制御を行うCD-ROM制御部と、プレイヤによるコントローラ3からの指示入力およびメモリカード4との入出力を制御する通信制御部等を備えている。

【0024】上記制御系は、CPU21と割り込み制御やDMA (Dynamic Memory Access) 転送の制御を行う周辺装置制御部22と、主記憶装置としてのRAM (Random Access Memory) 23と、主記憶装置、グラフィックシステム、サウンドシステム等の管理を行うオペレーティングシステム等のプログラムが格納されたROM (Read Only Memory) 24とを備えている。またCPU21には、クロック信号を発生する発振回路と該クロック信号を分周し計時信号とする分周回路とを備えている。

【0025】上記グラフィックシステムは、CD-ROM2から読み出された圧縮されて符号化された画像データを復号化する画像デコーダ25と、画像デコーダ25で復号化された画像データについて座標演算やレンダリング等の処理を行うGTE (Geometry Transfer Engine) 26と、GTE26で座標演算されたデータを基にシェーディング、テクスチャマッピング、ラスター処理等の描画を行うGPU27と、該GPU27による描画された画像を記憶するフレームバッファ28と、該画像データの伸張を行うとともにデジタルアナログ変換する伸張装置29と、NTSC方式のビデオ信号に変換しディスプレイ5へ出力するNTSCエンコーダ30とを備えている。

【0026】上記サウンドシステムは、CPU21からの指示に基づいて、音楽、効果音等を発生するSPU31と、該SPU31により波形データ等が格納されるサウンドバッファ32と、CD-ROM装置34で再生された音声データを復号化するDAC (Digital Analog Converter) 33と、該復号化データを出力するスピーカ6とを備えている。

【0027】上記CD-ROM制御部は、CD-ROM2に格納されたプログラムやデータ等を再生するCD-ROM装置34と、ノイズのフィルタリングを行うCD-DSP (CD-Digital Signal Processor) 35と、たとえばエラー訂正符号が付加されて格納されているプログラム、データ等を復号するデコーダ36と、CD-ROM装置34からの再生データを一時的に格納することによりCD-ROM2からの読み出しを高速化するバッファ37とを備えている。これらの装置で再生、デコードされた画像データおよび音声データは、バス20を介してそれぞれグラフィック

システム、サウンドシステムへ送出される。

【0028】上記通信制御部は、バス20を介して双方向にCPU21との通信制御を行う通信制御38と、プレイヤからの指示を入力するコントローラ3と、ゲームの設定データ等を格納する外部記録装置としてメモリカード4とを備えている。

【0029】ここに、CD-ROM2に格納されたビデオゲームは、実写画像のキャラクタをインタラクティブな会話入力等により該キャラクタの愛情値を上げ、恋愛を成就させる恋愛シミュレーションゲームである。

【0030】図3(a)は、上述したゲームのディスプレイ4上に表示された会話画面を示している。該会話画面の中央にはキャラクタ31が正面のカメラアングルで表示されている。該画面下部には会話選択ウィンドウ32が表示され、プレイヤはキャラクタ31に対する質問や返答の台詞を選択することにより次の画面へ進む。また、キャラクタ31の周囲に、操作ボタンの○マーク33、△マーク34および□マーク35が、それぞれカメラの画像とともに表示され、表示された画面の位置から切り替えられるカメラアングルの向きを示している。ここで前述の会話選択を行う前に、たとえばコントローラ3の○ボタン8を押下すると、右下からのカメラアングル画像図3(b)に切り替えられる。同様に△ボタン1を押下すると右からのカメラアングル画像図3(c)に、また□ボタン10を押下すると左からのカメラアングル画像図3(d)に切り替えられる。

【0031】図4は、操作ボタンとカメラアングルとの関係を例示している。カメラアングルを切り替えられる画面番号毎に押下を受け付ける操作ボタンとカメラアングルとが設定されている。カメラアングルを切り替えられる画面には、前述のマークがカメラの画像とともに表示される(図3参照)。

【0032】図5は、本実施例の機能ブロック図を示している。表示制御部51は読み取り部52がデータ記録部53から読み取ったキャラクタ、背景、会話ウィンドウ、マーク等の会話選択画面データをディスプレイ5に表示する。入力受付部54がコントローラ3の操作ボタンの押下を受け付け、判定部55は該操作ボタンが表示されているマークに該当すると判定すると、読み取り部52はデータ記録部53から当該カメラアングルのデータを読み取り、表示制御部51は従前のデータを該データに切り替えて表示する。一方、判定部55は、受け付けた操作ボタンが会話ウィンドウの選択であれば、読み取り部52は次の画面データをデータ記録部53から読み取り、表示制御部51はディスプレイ5に表示する。

【0033】これをフローで示したものが図6である。読み取り部52は、データ記録部53から会話画面データを読み取り(101)、表示制御部51は該画面をディスプレイ5に表示する(102)。入力受け部54がコントローラ3の操作ボタンの押下を受け付けると(1

03)、判定部55は、該操作ボタンが表示されたマークに該当するボタンであるか判定し、該当しなければステップ107へ進み(104)、一方該当すれば(104)、読み取り部52は当該カメラアングルの画像データをデータ記録部53から読み取り(105)、表示制御部51は該データを表示する(106)。判定部55が、押下された操作ボタンが会話選択であると判定すれば(107)、読み取り部52は、データ記録部53から次の画像データを読み取り(108)、ディスプレイ5に表示する(109)。上述のステップ101から109をゲームが終了するまで繰り返す(110)。

【0034】このように、本実施例によれば、カメラアングル位置に表示される該操作ボタンのマークを参照し、所望のカメラアングルに相当する操作ボタンを押下することで該カメラアングルに画像を切り替えることができ、プレイヤーは気に入ったアングルからキャラクタを見ることができゲームへの興味を高めることができる。

【0035】

【実施例2】本実施例では、ゲーム進行を円滑にするためマークに対応した操作ボタンの押下で行動を選択できる

ようにした。
【0036】図7(a)は、ディスプレイ5に表示された行動選択画面を示している。該画面には渚に座るキャラクタ31と、○マーク33の付いた「近付く」、△マーク34の付いた「話しかける」、□マーク35の付いた「水をかける」が表示される。この画面でコントローラ3の○ボタン8を押下すると、キャラクタ31に近付いた画像(図3(b))となり、△ボタン11を押下すると話しかける会話画面(図3(c))となり、また□ボタン10を押下すると水をかけた画面(図3(d))になる。ここで、これらマークは一定時間のみ表示された後消去され会話画面(図3参照)に戻る。

【0037】図8は、操作ボタンと行動との関係を例示している。行動が選択できる画面番号毎に押下される操作ボタンと行動とが設定されている。

【0038】これをフロー図で示したものが図9である。以下、図5の機能ブロック図とともに説明する。読み取り部52は、データ記録部53から行動選択画面データを読み取り(201)、表示制御部51は、該画面をディスプレイ5に表示し(202)、タイマ部56を起動する(203)。入力受付部54がコントローラ3の操作ボタンの押下を受け付け(204)、設定時間が過ぎていなければステップ204へ戻り(211)、また過ぎていれば処理を終了する(211)。一方、押下を受け付け(204)、判定部55は表示されたマークに該当する操作ボタンであるか判定し、該当しなければステップ204へ戻り(205)、該当すれば(205)、読み取り部52は当該画像データをデータ部53から読み取り(206)、表示制御部51はディスプレイ5に表示する(207)。

【0039】このように本実施例によれば、コントローラの当該操作ボタンを1つ押下するだけで、表示されたキャラクタに対する行動を表示させることができ、操作を円滑に行えるようになった。

【0040】

【実施例3】本実施例では、ゲーム進行を円滑にするためアイテムに対応した操作ボタンの押下で該アイテムを使用するようにした。

【0041】図10(a)は、ディスプレイ5に表示されたアイテム選択画面を示している。該画面には○マーク33の付いた絵筆、△マーク34の付いたアルバムおよび□マーク35の付いた携帯電話機が表示されている。ここでコントローラ3の○ボタン8を押下するとキャラクタ31が絵筆で絵を書く画面(図10(b))が表示され、△ボタン11を押下するとキャラクタ31がアルバムを見る画面(図10(c))が表示され、また□ボタン10を押下するとキャラクタが携帯電話で応答する画面(図10(d))が表示される。ここで、該アイテム選択画面は一定時間のみ表示される。

【0042】図11は、操作ボタンとアイテムとの関係を例示している。画面番号毎に押下される操作ボタンと選択されるアイテムとが設定されている。

【0043】この処理は図12のフロー図を用いて説明する。実施例2のフロー図(図9)と同一のステップには同一のステップ番号が付してあり、実施例2と異なる部分のみ述べる。すなわち、読み取り部52は、データ記録部53からアイテム選択画面データを読み取り、表示制御部51はアイテム選択画面をディスプレイ5に表示する。以下実施例2と同様の処理を行う。

【0044】このように本実施例によれば、コントローラの当該操作ボタンを1つ押下するだけで、表示されたアイテムを選択することができ、操作を円滑に行えるようになった。

【0045】なお、本実施例の選択は、キャラクタの選択、フィールド上の場所の選択でも同様に適用できる。

【0046】

【発明の効果】本発明によれば、ビデオゲーム装置等における画像のカメラアングルを変更するとともに、画像の選択を容易に行うことのできる表示制御技術を提供できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置に接続した状態を示す説明図

【図2】 ゲーム機本体を中心としたハードウェア構成を示すブロック図

【図3】 会話画面を説明するための説明図

【図4】 操作ボタンとカメラアングルとの関係を説明するための説明図

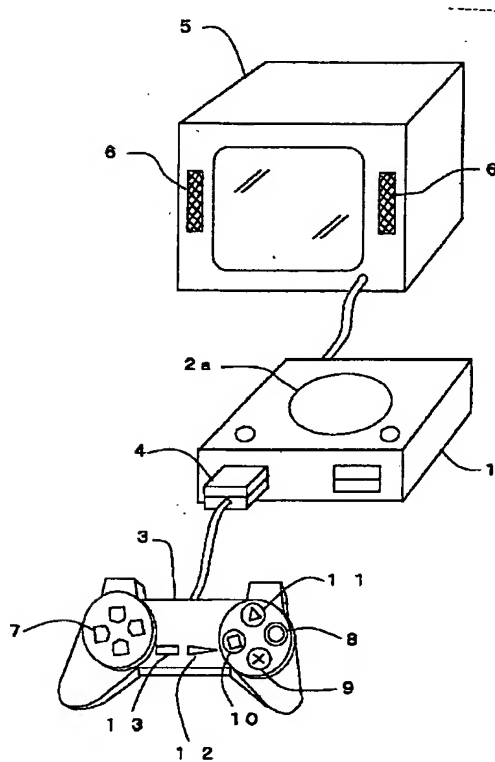
【図5】 実施例を説明するための機能ブロック図

【図6】 実施例を説明するためのフロー図

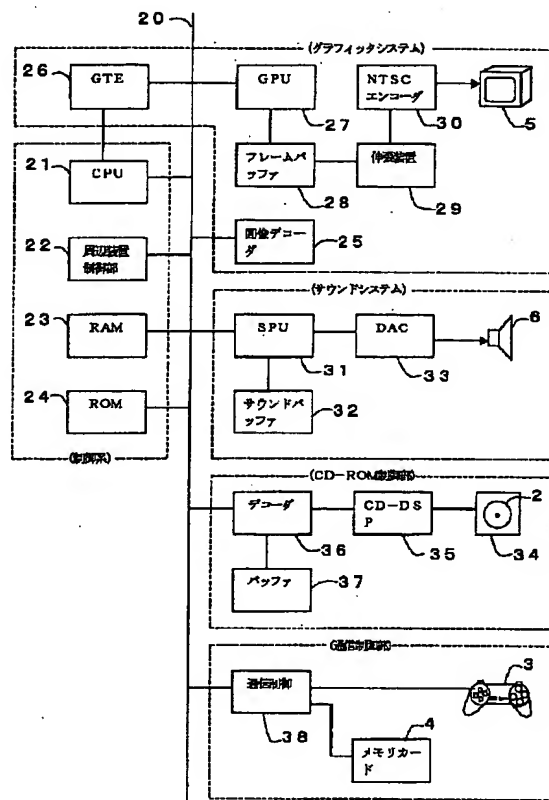
- 【図7】 行動選択画面を説明するための説明図
 【図8】 操作ボタンと行動との関係の説明図
 説明図
 【図9】 実施例を説明するためのフロー図
 【図10】 アイテム選択画面を説明するための説明図
 【図11】 操作ボタンとアイテムとの関係の説明図
 ための説明図
 【図12】 実施例を説明するためのフロー図
 【符号の説明】
 1 ゲーム機本体

- *3 コントローラ
 5 ディスプレイ
 8 ○ボタン
 10 □ボタン
 11 △ボタン
 31 キャラクタ
 32 会話ウィンドウ
 33 ○ボタンマーク
 34 △ボタンマーク
 *10 35 □ボタンマーク

【図1】



【図2】



【図4】

画面No.	押下なし	○ボタン	△ボタン	□ボタン
S10-1	正面	右上	右	左
S10-2	正面			
S10-3	正面			
S10-4	正面	右上	右	

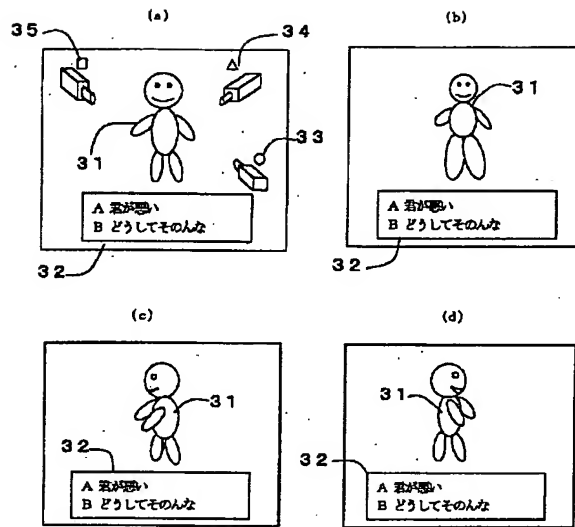
【図8】

画面No.	○ボタン	△ボタン	□ボタン
S15-1	近付く	話しかける	水をかける
S20-3	近付く	話しかける	たたく
S28-2	近付く	話しかける	無視する
S40-1	近付く	話しかける	押す

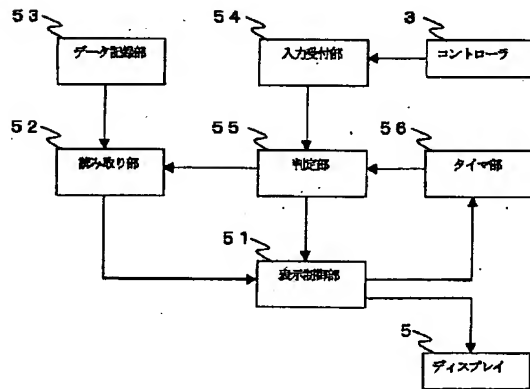
【図11】

画面No.	○ボタン	△ボタン	□ボタン
S13-2	筆	アルバム	携帯電話
S19-1	ボール	スノーボード	槍
S30-3	犬	猫	蛇
S46-5	お守玉	籤取り	麻雀

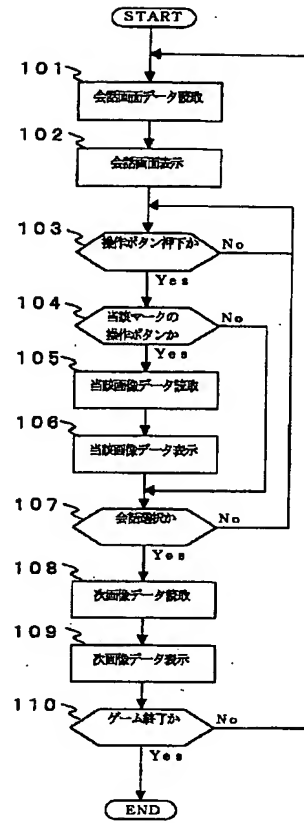
【図3】



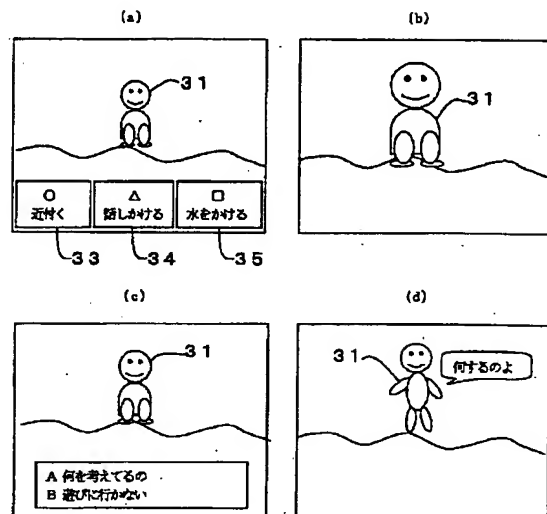
【図5】



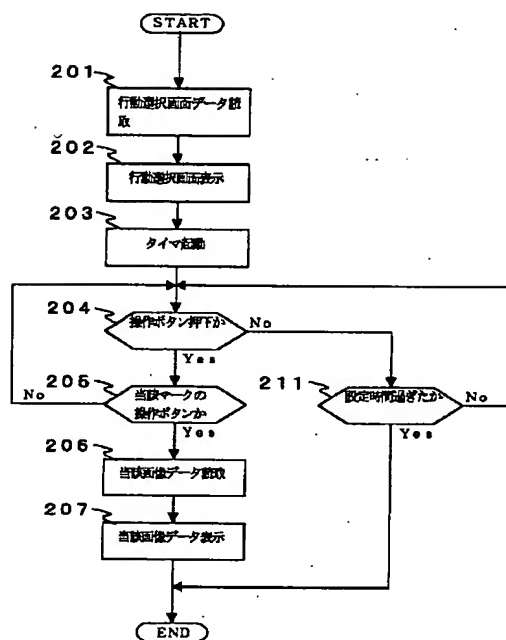
【図6】



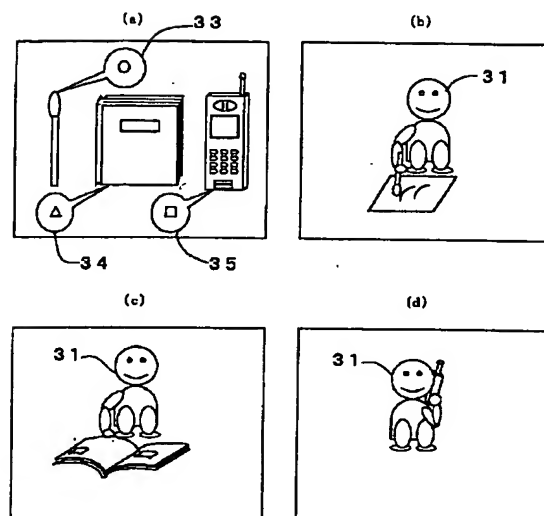
【図7】



【図9】



【図10】



【図12】

